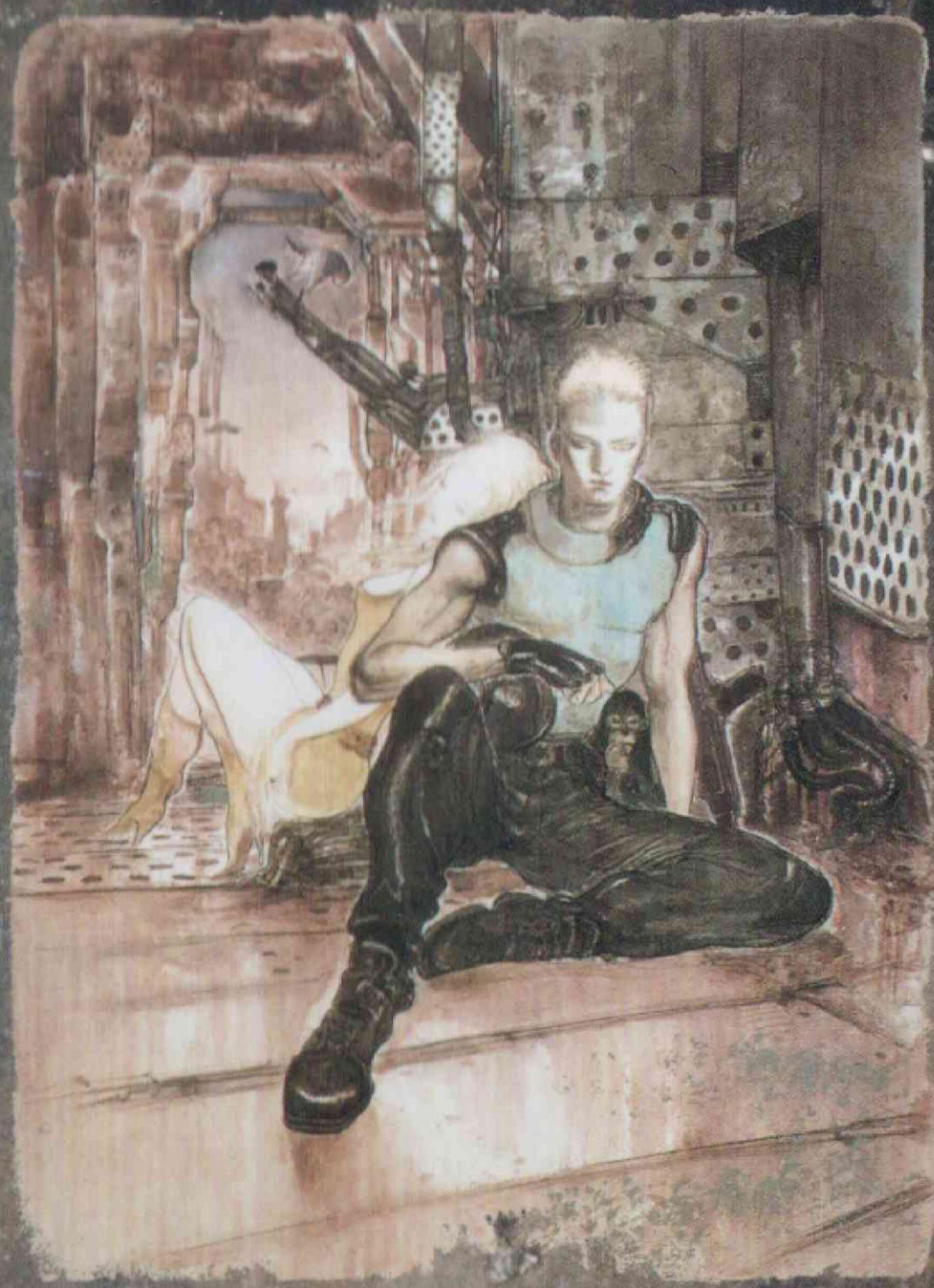




SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

FRONT MISSION

フロントミッション



取扱説明書

SHVC-AGCJ-JPN

SQUARESOFT

このたびは、スクウェアのスーパーファミコンソフト『フロントミッション』をおいげいただき、にありがとうございました。ごのにいのなど、この「」をよくおみいただき、しいでごください。また、この「」はにしてください。

【 のご 】

- ごは、ACアダプタをコンセントからはずいておいてください。
- テレビから、できるだけ離れてゲームをしてください。
- ゲームをするのは、そのため、ないし2ごとに1~2の!をしてください。
- \$ですのでなでのやぴいショックをけてください。また、Sにしないでください。
- にをれたり、にぬらすなど、さないようにしてください。
- シンナー、ベンジン、アルコールのでふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビスクリーンのテレビにすると、ヤケするため、しないでください。

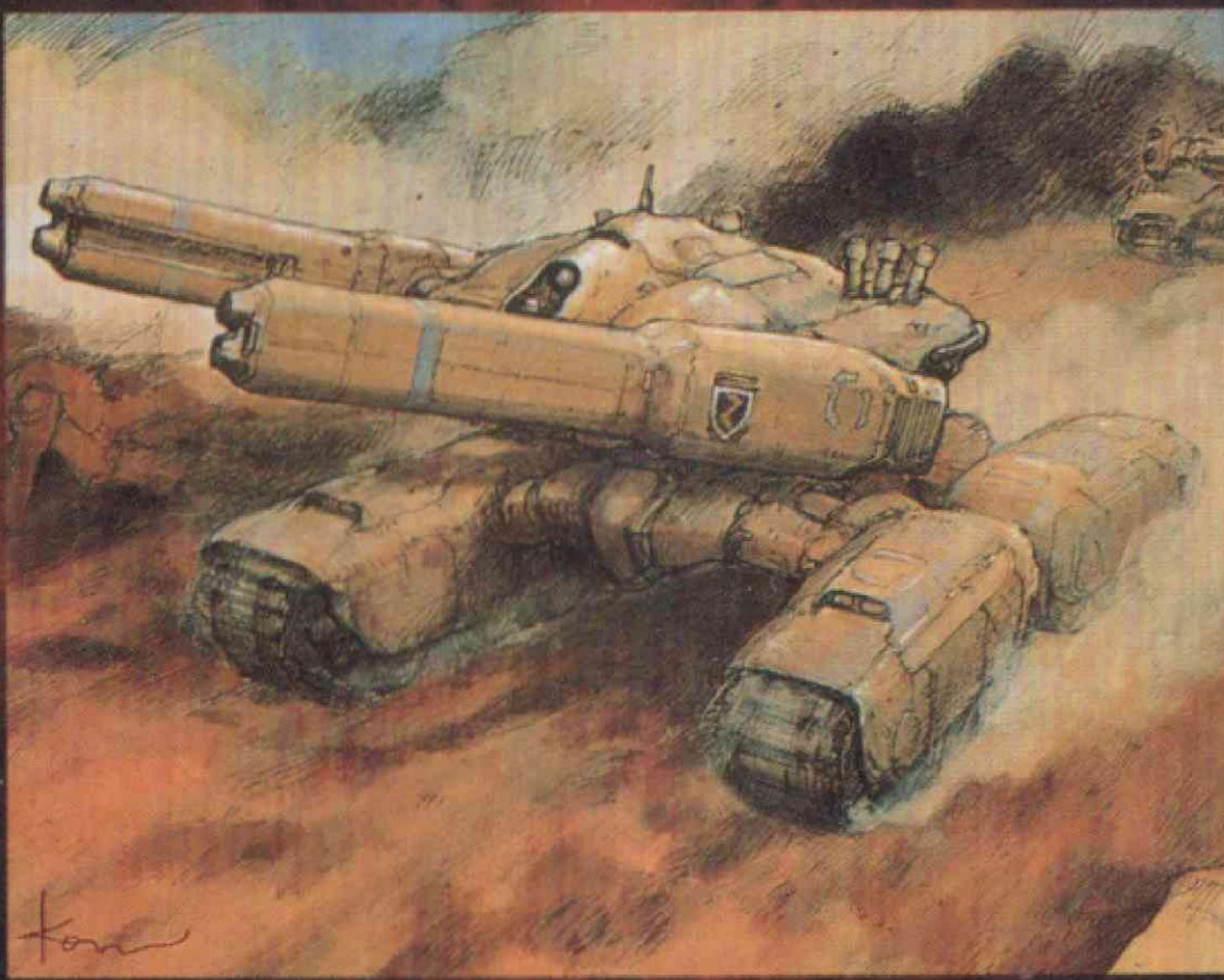
【 のにするご 】

れたしてにわたるプレイう・しくりませんのでけてください。ごく稀に、4い・・をけたり、テレビをたりしているに、のけいれんやののを下るがい・こうしたをしたは、テレビゲーをするに下してくだ・し、ttzテレFゲームをしていて、このような®力たには・ゲ・め、のをけてください。

FRONT MISSION

フロントミッション

USER'S MANUAL



CONTENTS

いの まり～PROLOGUE.....	• 4
の ～FIELD of WAR.....	6
～CONTROL SYSTEM.....	8
～OOM AT SYSTEM.....	11
キャラクターの ～LEVEL UP.....	17
について～TOWN GUIDE	19
キャラクター～CHARACTERS	24
データファイル～OATA FILE.....	27

いの まり

PROLOGUE

……○

は、オシアナ OCMJ と
ニューコンチネント USN の
ど、の 立に まれていたD
そして、太平洋に浮かぶハフマン島ご
そ。 

ラーカス ...。

ニューコンチネント USN は
ハフマン の ラーカス が
オシアナ OCU の
ヴァンドルリングパンツァー 4 に され,
が されたと した。

これに し OCU は、 の を ○
すべては USN の であると した。

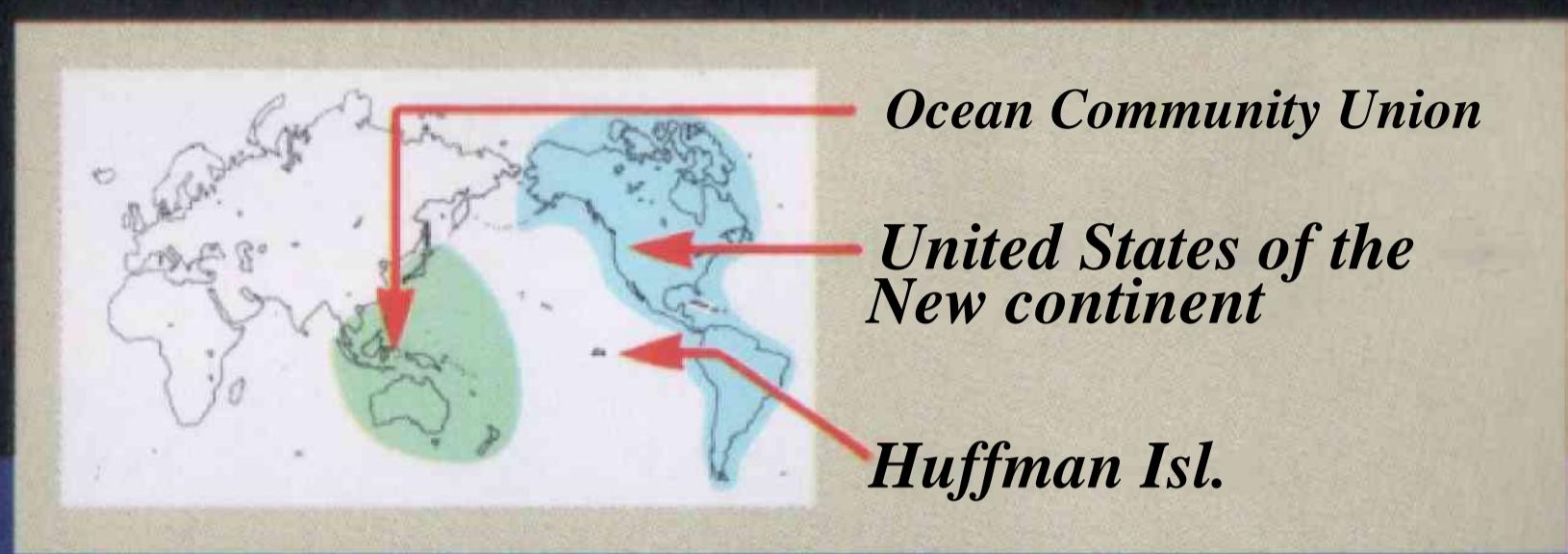
の は まず:
ついにハフマン が
に したのである。

こうして 2 ハフマン は した……○

オシアナ は、
ラーカス に した
ヴァンツァーパイロット を
" に " と した。
の を き、 の を るものは、
に したパイロット だけとなつた。



の FIELD of WAR



Huffman Isl



OCU



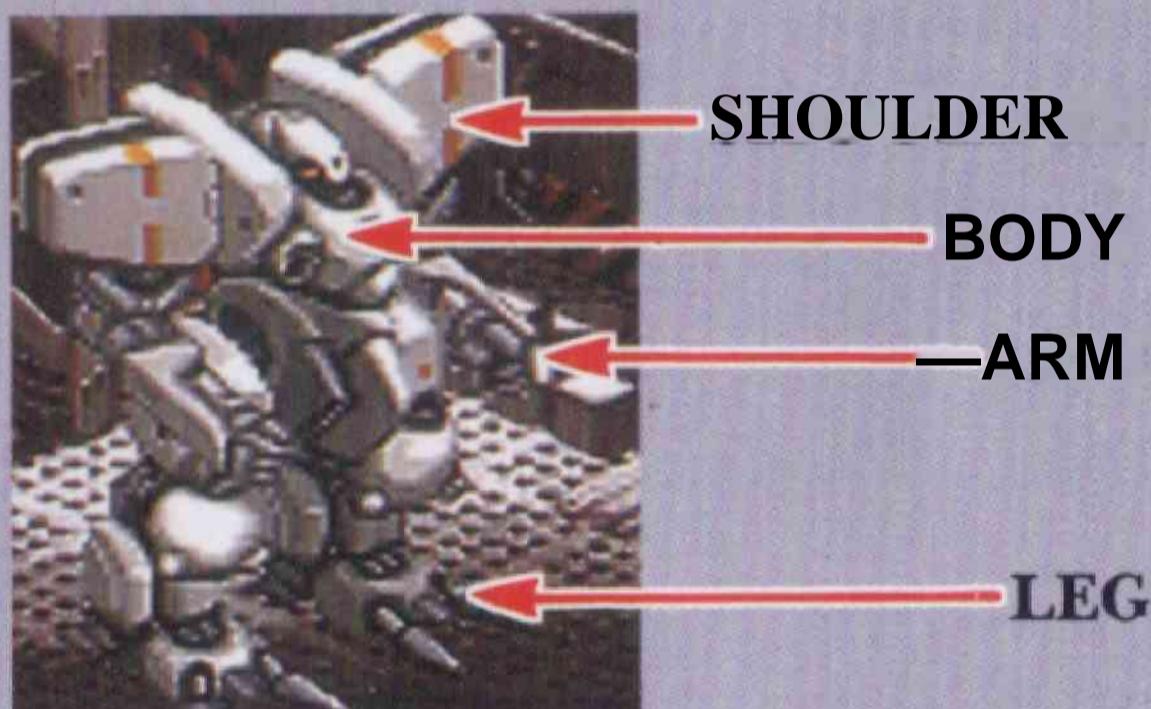
USN

Huffman Island Data ハフマン データ

: 1 、 269	: 77,87	ト
: 79,219<nf	: 33.575	
: 4,550,000a	87.2	
OCU 182.675	48755B	
USN 272.4	93.2751	
: H\$ ハフマンダラー	^^	: 216. kl
: 48.2771	ガス	: 5820.3 m"

WANDRUNG PANTER

ヴァンドルングパンツァー



によって に ^ . する に
を すこで と をコントロール
できる のアクチュエータを600 い、
に い きを した . O の
になし と を る. ヴァンツァー
もしくはWAP₀

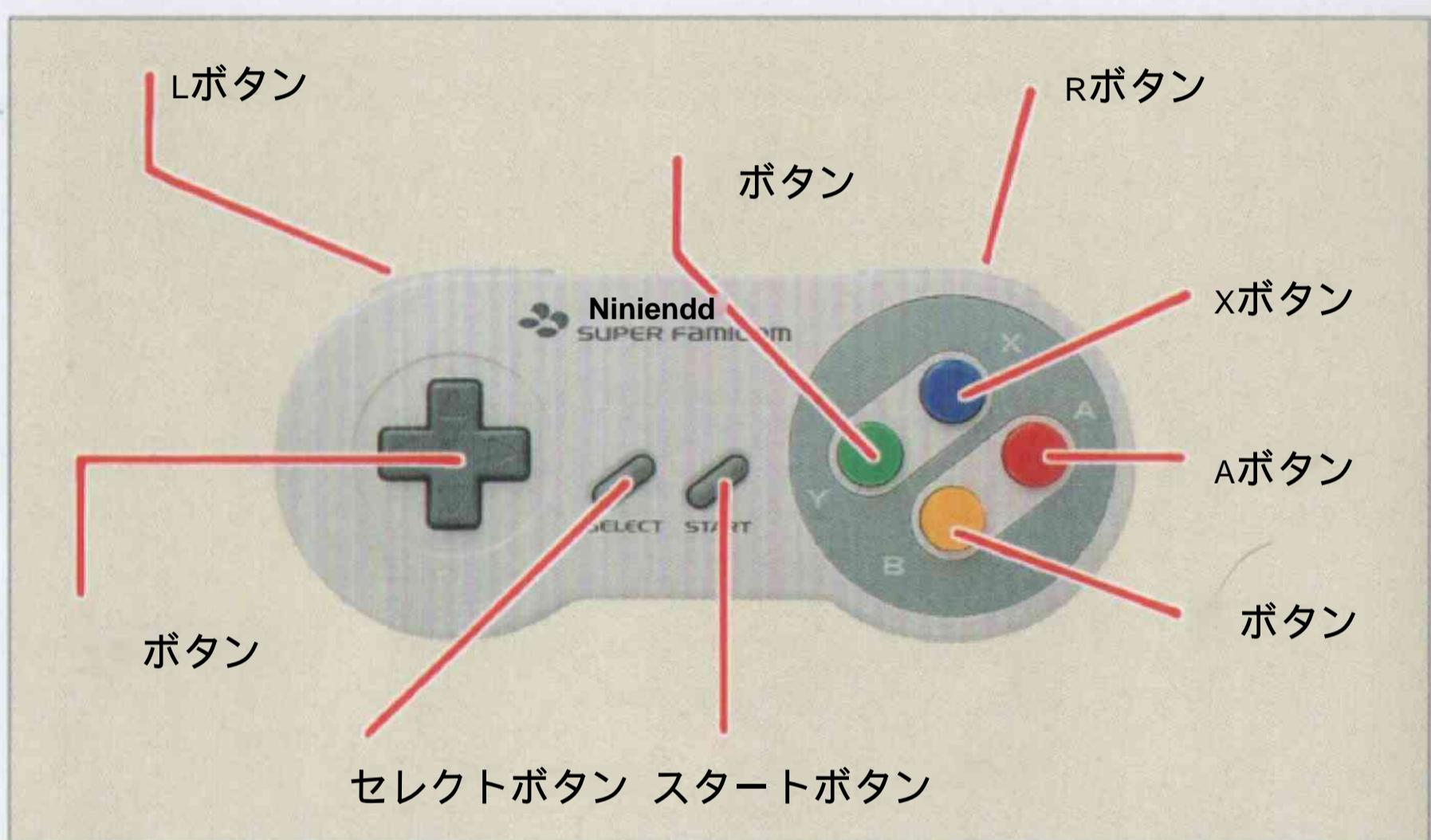
WAW は として され
たが、その に するため 力 み、
4 にいたって WAWが , と
SIJするためWAP ヴァンドルング パンツァー
の が えられた。

を ばない と な 力、
で できる ら、 で され
の の を げつつある.ただし、
の は できず に の
を うことはできないでいる。

LJ-11T7M 基本操作

CONTROL SYSTEM

ここではコントローラーの
や MAP の ! など
が わることがありますので この
した をよく んで をしてください。



Aボタン: コマンドを した Rボタン: MAPで ユニ
リ、メッセージを へ めたりす ットの を1つ のユニット
るのに しま へ すことができま ただし
Bボタン: コマンドをキャンセル したユニットは できま
したり、1つ のメニューイン せん。
ドウへ るのに しま スタートボタン MAPでシ
Xボタン: MAPで の ステムウィンドウを きます
に れているユニットを し セレクトボタン: MAPでコ
ま マンドウィンドウを きます○
Yボタン: MAPで; ユニ ボタン ユニットを させ
ットの の を し たりコマンドを する に
て、 にしま しま
Lボタン: MAPで、 ユニ
ットの を1つ へ めます。

ゲームのめ

カセットをスーパーファミコンにしくセットしてをいれてください。タイトルでAボタンかスタートボタンをすとGAME MENUウィンドウがきます。

- めからプレイする

めてまたはめからプレイするは、NEW GAMEをび、Aボタンをしてください。

- セーブファイルでめる

セーブしてあるゲームのきをするは、LOAD GAMEをびAボタンをしてください。にFile ListのファイルのどちらかをびAボタンで、ゲームがります。

- ファイルでめる

Mにしたデータがある、CONTINUEぐされますこれをびAボタンをしてください。データはロードするとえてしまいま

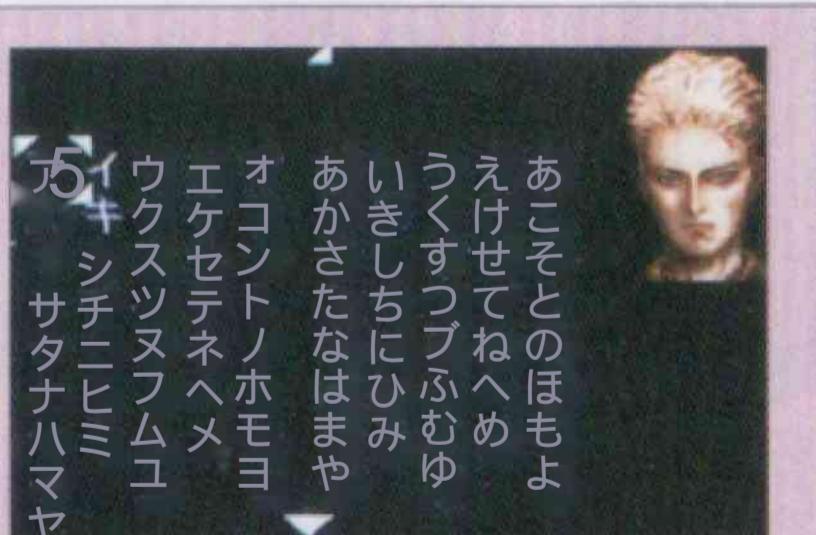
の

NEW GAMEをめると、このキャラクターのになります

「」でをします。ボタンでをび、Aボタンで、Bで1つをキャンセルし、

8までできますをしたら、スタートボタンでします。

に「コールサイン」でキャラクターのコールサインをしますアルファベット8までべま



’ ゲームの わり

この「フロントミッション」では、ゲームのデータを しておく
が2 りありま つは、ハフマン にある や でセーブする
○もう1つは、 MAPで してデータを す で

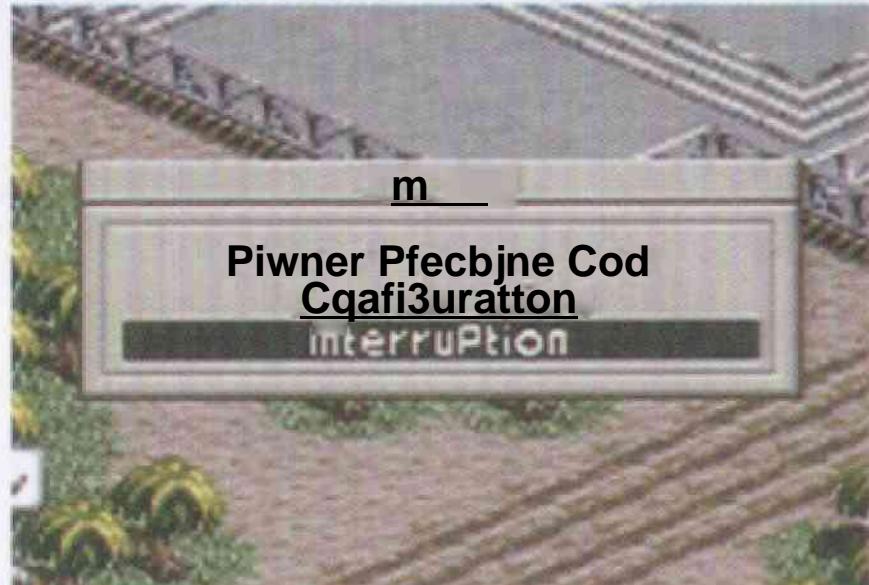
• でセーブする

ゲームの と に てくる
フマン の や て;セーブが
できま に ると される
メニュー ウィンドウの から
Save/Loadを してください
File List ウィンドウが れますの
で データをセーブしたいファイル
にカーソルを わせ、 Aボタン
でセーブしてください。



• に する

MAP にスタートボタン
を してシステムウィンドウを
き、!interruptionを んでAボタ
ンを すと、その のデータの
ままゲームを できま



データは1つしか できません。また! データ
をCONTINUEでロードすると、そのデータは えてしまいます。

ゲー オーバー

で キャラクターが するヴァンツァーのボディカ
された は、ゲームオーバーとなりま ゲームオーバーになつ
た は、 めからまたはすでにセーブしてあるデータにもどって ス
タートしてください。ただし、ゲームを めからスタートして
の だけは、 キャラクターの するヴァンツァーが
されてもゲームオーバーにはなりません。

COMBAT SYSTEM

このゲームのはターンでユニットを1つずつかしてはうもので【つのMAPでのがてすると、ユニットのヴァンツァーはされたもめてされま

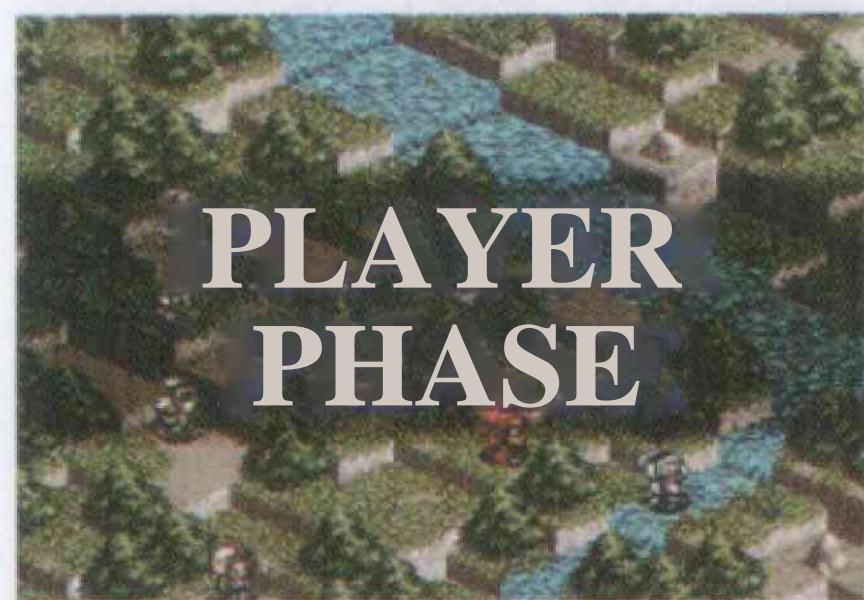
- MAPからするMAPでとMAPをできますとをぶを+ボタンでかし、AボタンをすとがへしまAボタンでそのやMMAPへります;

マップのマは、《はのステージです。

- メンバーをユニットのがえると、MAPへったに、そのにするメンバーのがされまAボタンでユニットをてび、したユニットのでAボタンで。

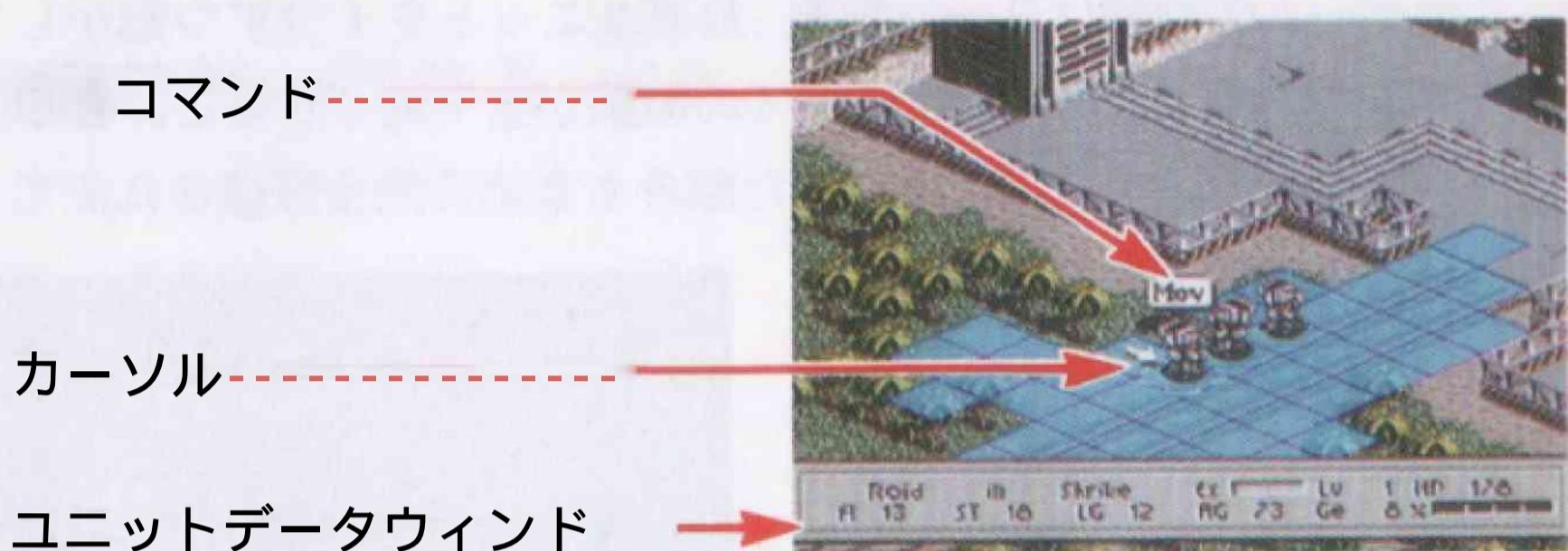
• ルールとはターンですをさせれば、ユニットがされれですされたできなくとも、にはイありません。

- まえにされたののいによって、がえられますL

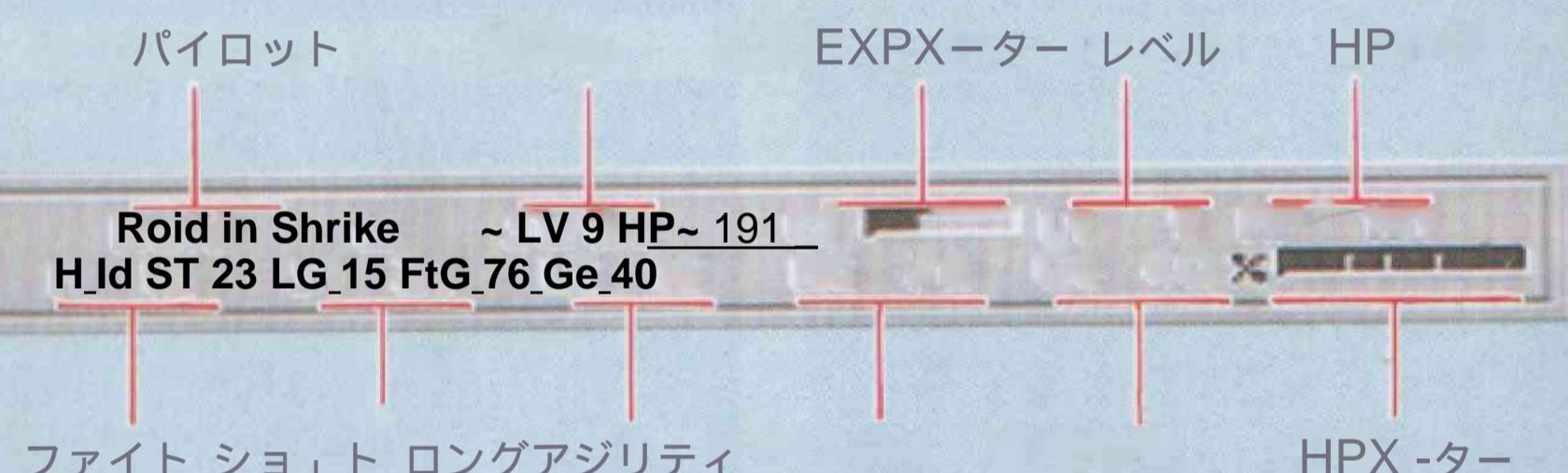


● MAPB! の

は のような MAPで われま ターンで ユニット ごとにく く を い、 ユニットの が わると ターン に ります" く の をとることもできま



ユニットデータの



パイロット : しているキャラクター。
ショート: ヴァンツァー

EXPメーター レベルになるまでのEXFW

レベル:パイロットのレベルQ

HP : の りHPの

ファイト: の ®C

ショート: の
ロング: の
アジリティ: の
が きいほど、
された にダメージを けにくい。
HP ーター の りHPをメー
ター した もの。 0された か
らボディ、 、 、 をホ

の
ユニットの は、 に
されますが、 L*Rボタンで つ
または のユニットへ を
できます またYボタンで
になり、 カーソルを わせてA
ボタンでそのユニットが



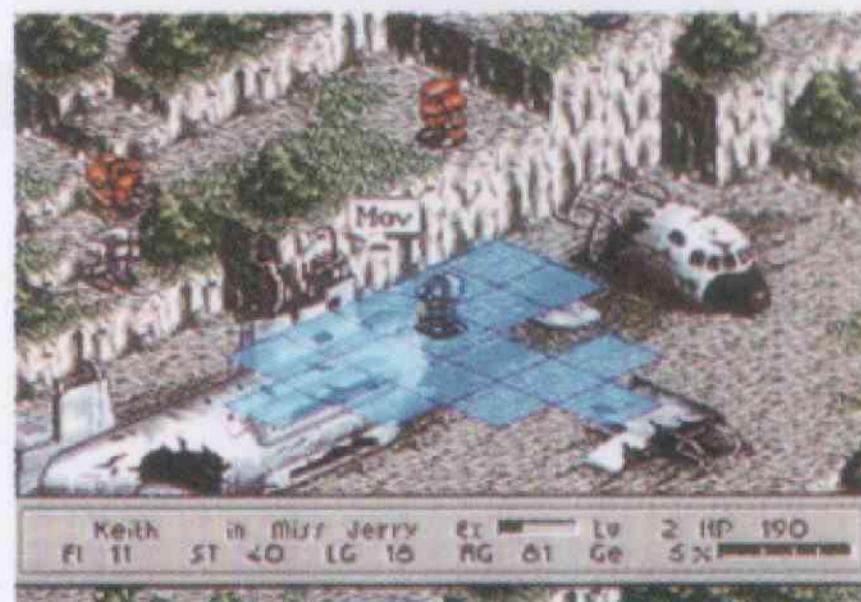
•

されているユニットを・し
にでされているが
でカーソルを
イまでかし、Aボタンで
してくださいQ



•

、ユニットにして
な、ウィンドウに
Attackがされま
ながない、End Use
Item% Cancel力されます



•

の
にると、コマン
ドがFireになりユニット
のがくします;カーソ
ルをしてをし、
Aボタンでしてください。



•

をすると、その
でへのに
なリストがされま
ボタンので^をび;
AボタンでしますL

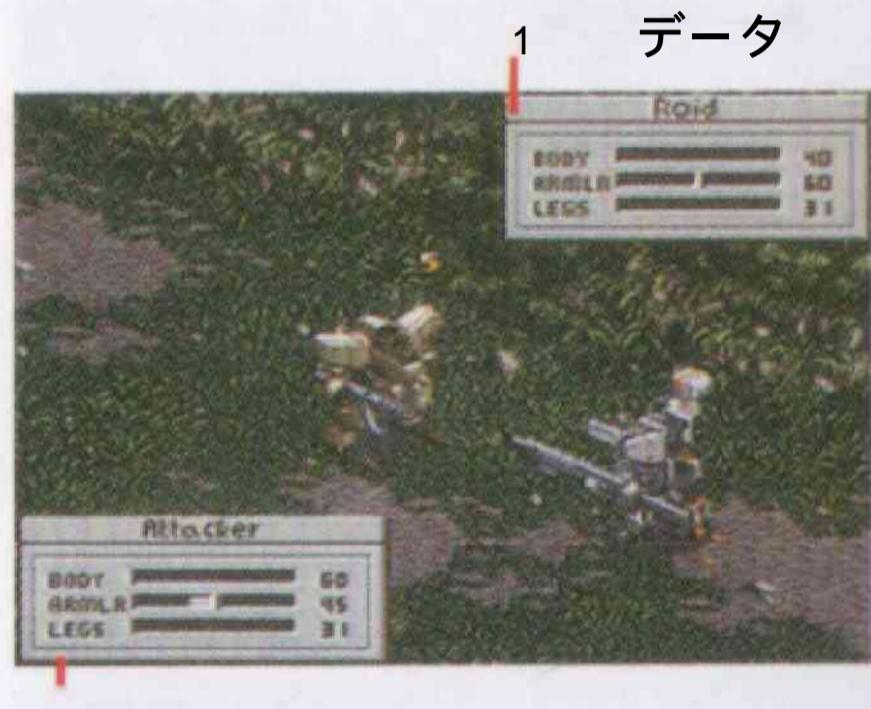


を 、 に
の が く され
ます; この までは、 キャンセ
ルして の に れま
Aボタンで で

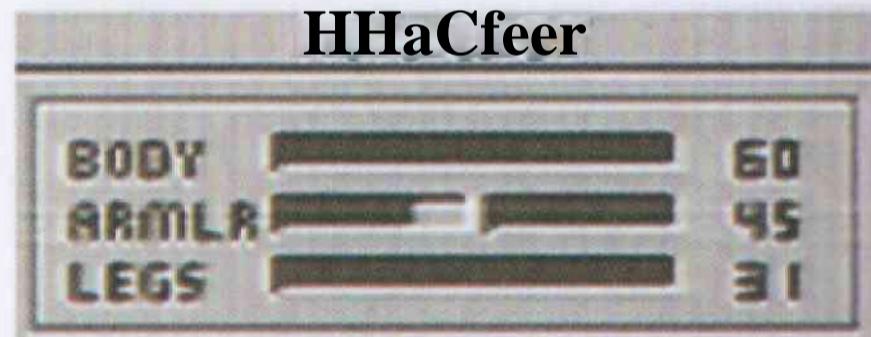


の

は で で われ
ま では に が
ユニットて; そのデータは
に、 ユニットは で、
にデータ されます;
データ には、 パーツごとに
HPがメーターと で されま
す。 パーツのHPがなくなるとパ
ーツ されたことになり、 デ
ータ から メーターが し
ます。 ARMのメーターは が
、 イ が です。



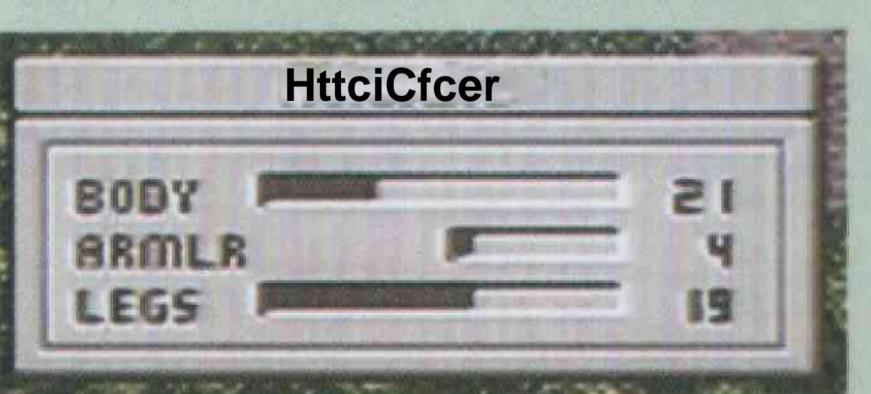
1 データ



1 データ

ユニットの について

ユニットは、 ボディ、 、
・ の4 で されてい
ま それぞれHPを ってお
り、 HPが1の まで、
り します。 ○になると
されたことになり、
でのグラフィック も しま
す。 ただしボディが された
で、 ユニットは に
なり、 パイロットは してし
まいます ’



•

ターンで、 の にな
った 、 な
されま なら も
で への は
のみです

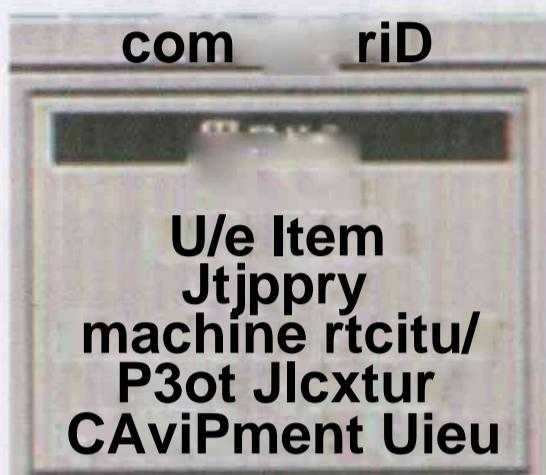


• その のコマンド

ユニットは、
い をとることもできます;
の にBボタンでコ
マンドウィンドウが きます;

アイテムの

コマンドウィンドウのItwmを
び、 Aボタンを してください。
そのユニットが しているアイ
テムを することができます;



の の

ユニットを した に、
のパーツを することができます;
パーツは がいる は
に り、 いない は の
ストックに りま



システムウィンドについて

ユニットの さ
れている にスタートボタンを
すと、システムウィンドウが
されま ターンの や
、コンフィグモードを
することができます;



とSUPPLY

ゲーム力 むと、 Mに を
えるようになります。 ユニッ
ト力 に している にコマ
ンドウィンドウを き、 Supplyを
すると、アイテムの と



の け えができます また、 に していると 々にHPが
し、 されたパートもHPが|に します。

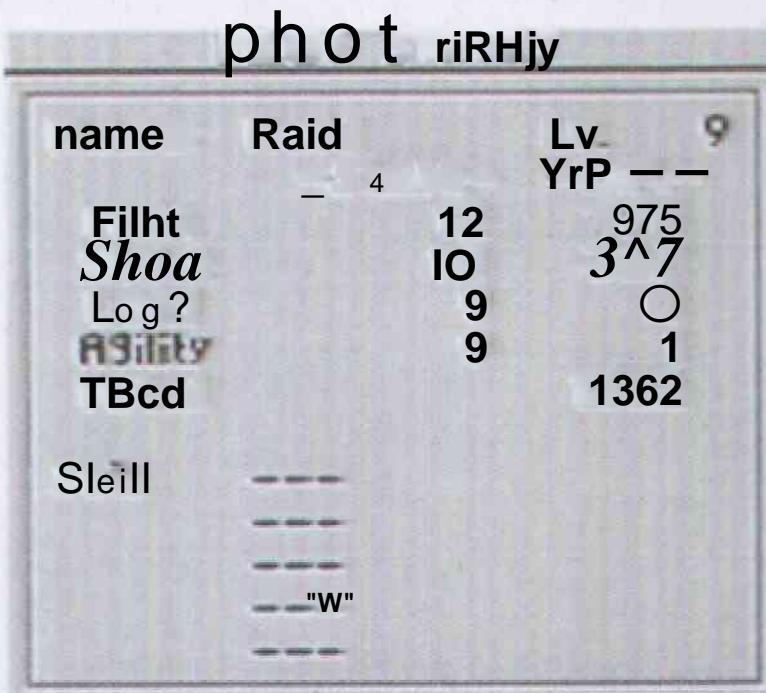
マシンスティタスの

コマンドウィンドウでMachine Statusを入力すると、ユニットの情報を確認することができます。パーティのHPのNowとMaxが表示され、MoveはStatを入力していることをします。



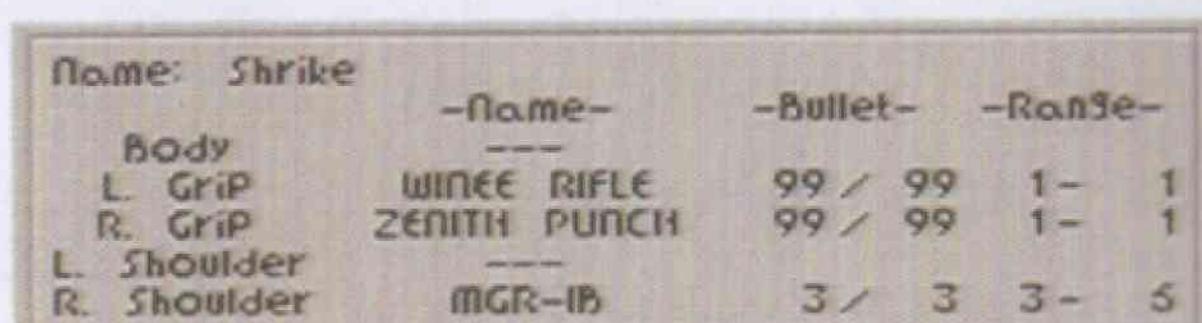
パイロットスタイルの

Pilot Statusでは、パイロットのレベル、力、
、
のそれぞれのState ランク とExp S 、 ! の
な の 、 によって
られたskin m な / .
されます；



イクイップメント・ビューの

Equipment Viewでは、のをしまBodyボディ、L.Grip、R.Grip、L.Shoulder、R.Shoulder、Name、Bullet W、りり、Range 3



キャラクターの成長

LEVEL UP

や のキャラクターは を ねることによって、
を し していきます ^ は 、
S 、 の4つに され、 でそれぞれの を
とるごとにその が されますL

- での の
は、 で った
- ごとに されていきま また、
にヴァンツァー され
ても、それまでにその で て
いた は されま



& I とレベルアップ

S が いほど に えるダ
メージが きくなり、 に から
けるダメージが なくなります。

力J の に すると、 キ
ャラクターのレベルが 力・ります。



と / の

i を ねる で ヴァンツァーの
パイロットは ! を て、 に

していきますカミさら【 それぞれの
がある に すると、 キャラクターは
な / を る ができます

/ が えるのはレベルアップ
て それまでに / の に な
を て いると、 レベルアップと に
で ウィンドウが き できる
/ のリストが されま

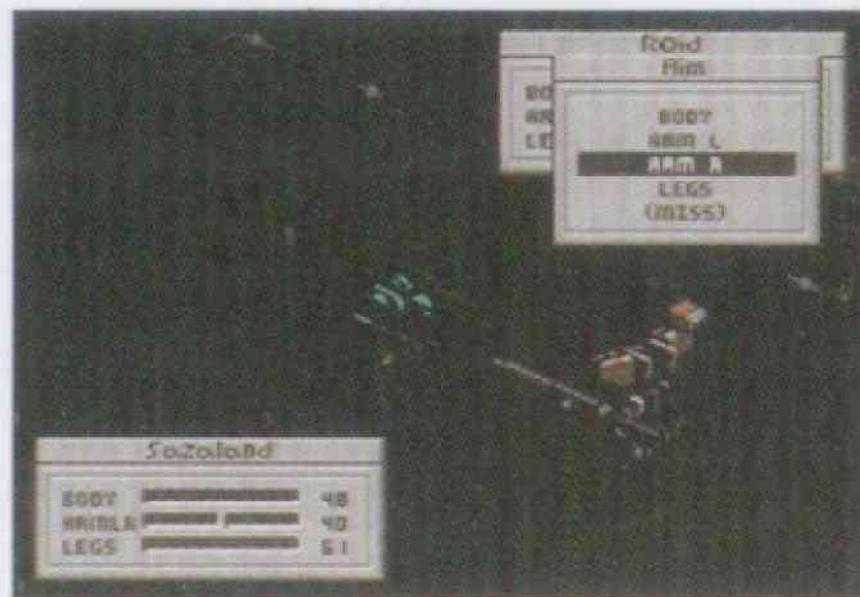
BOPU5 exp gy 23?			
PttGt RO<d			
w	+66	1500	
hort	+10	2Q06	
LQfIS	+ 10	2700	
R3itly	+33	1920	



の と

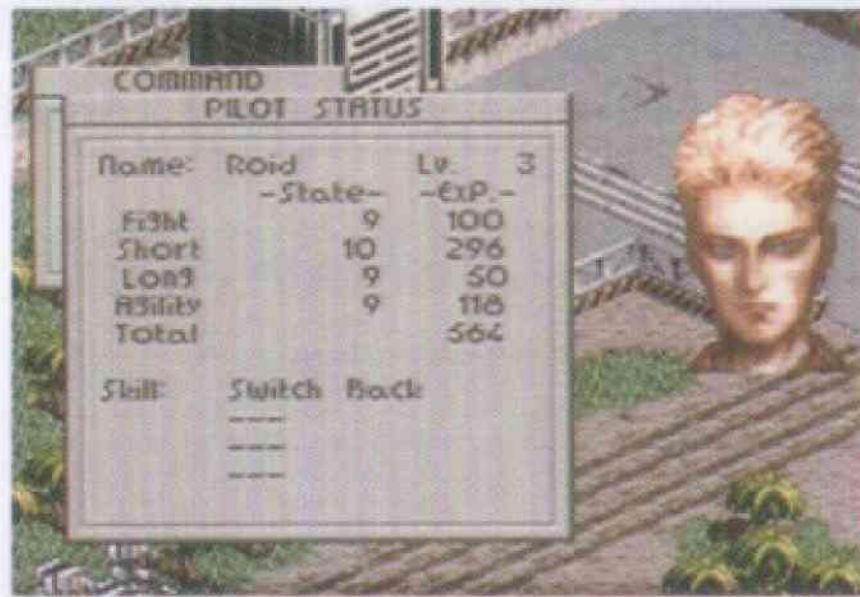
/ の に な

は、キャラクターごとに、また
ごとに なります キャラ
クターによって、 のネ に
があるわけです



・ の と

できる / の カミキ
ヤラクターによって いがあるこ
ともありま なキャラは
が く、 なキャラは で
きる が ないです。



・ できる / の と

できる / は、 が てを できるわけではあります
ん ごく なものを ごとに!つづつ しましょう

Stun Xタンパンチ のヴァンツァーをマヒさせ、 I
ーン にする'

Duel し ち 5 に つた ^ で、

の を い つ ,

Guided S い ち : ^ , ^ で の
を い つ ,

・ について

を よく すには、 を え、 した をうまく うとい
いでしょう。

えば、 の の りを むコの やHP DF" れた
のヴァンツァーで を り、 うしろから をするなど、 さま
ざまなイ i を え、 あなたならではの を えてみましょう。

/ を する は、 するキャラクターの な
M 、 S を え、 / を えさせま
よう。 えた / は、 できませんので してください。

について

TOWN GUIDE

ゲーム力 するにつれ、くのハフマン の に れるようになります MAPで をクローズアップし Aボタン 、さらにAボタンで に ります； にはさまざま があり、 のバーツを つたり、」 を めたりできます；

にあ な

に ると、ま す の 力
されAボタンで のメニュー
ウインドウが きま す； によ つ
てさまざま な ！ が あ ま す カミ
こ こ で は ど の に も あ ま す な
も の を し ま す；



Shop



や の パー
ツノアイテムを
り い で き ま

Colosseum



あります。

Military office



敵の「T」をけたり、そこで

Set up



ストック
の
できま
す

されることは
すると、
が しか
で ~~で~~

Save/Locid



ゲームのデ――タを
セーブしたりロー
ドしたりで・す

によって っているものが
なりま ったものはセットア
ップする は、ストックに れ
られます； るのもストックにあ
るものしか れません。



Buy う

Select: Weapon か Parts パーツ 力、Item ち アイテム か
うものの を します

Position: 、 ハーツそれに、どの に するものを うか
を びます アイテムを う は されません

Item list それぞれの が されます の は® にそのア
イテ のデータが されます；

の

ボタンの でアイテムを び、
でその を められま Aボタンで
で Moneyは ○ Totalは
の でt



Sell る

Select: Weapon か Parts パーツ か Items アイテム か
るものを します；

Position: 、 ハーツそれに、どの に するものを うか
を びます アイテムを う は されません。

Item list それぞれの が されます ffi の の は っている
、 にそのアイテムのデータが されます；

Set upくセットアップしながら う

Edit:セットアップする の に むか、セットアップをキャンセルす
るか びます“

Machine select:セットアップする を びます の で+
ボタンの て を びaボタンで

Set UP か ハーツのセットアップまたは の Name
かカラーリンク CT Paint を びます；

Position : 、 パーツそれに、どの に するものを うか
を びます Paintを んだ は されません。

Parts list それぞれの が されます の の は® 、
はデータ『 に つづつしか えません はずした はストックに ります。

セットアップ の
ボタンの でアイテムを び、
Aボタンで に され
ていま の の W/
Pは にたいする 。



の にWeight over と されたアイテムは
オーバーで “できません” Readyになるようにエンジン
を げる いアイテムを んでください

Paint:ボディカラーを できま
Nam : を できます 《

MILITARY OFFICE ミリタリーオフィス

Ocu の で ここで
の が MAPで さ
れ、 の を けます。
を けた は、ミッションの
が けられなくなるのでi
してください。



・ の
の で する と の
おおまかな がミッション
の の に されま
BOSS DATAの にはボスのグラ
フィックが されています；

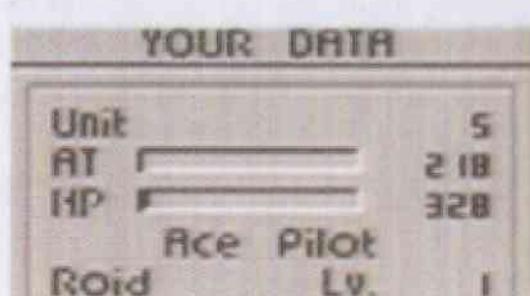
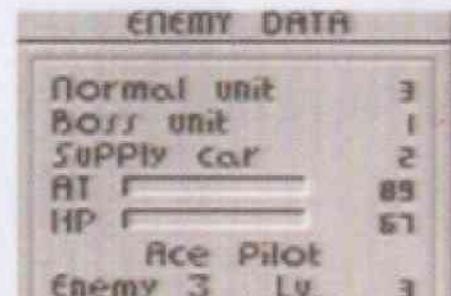
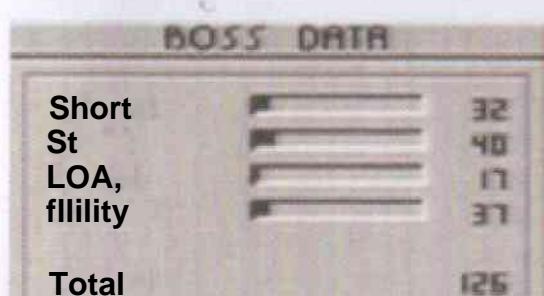


BQSS DATA [ENEMY DATA]

のボスのデータが
されま た
・ の
力と で

YOUR DATA

ユニットの
とその AT の
とHPの が さ
れます○ れま



エントリーを む

このゲームでは およびお の は、
では でしか できません‘で
きるだけ に Entry するほうがいい
でしょう○ VSPlayは モードで しくは
P3Iを してください。



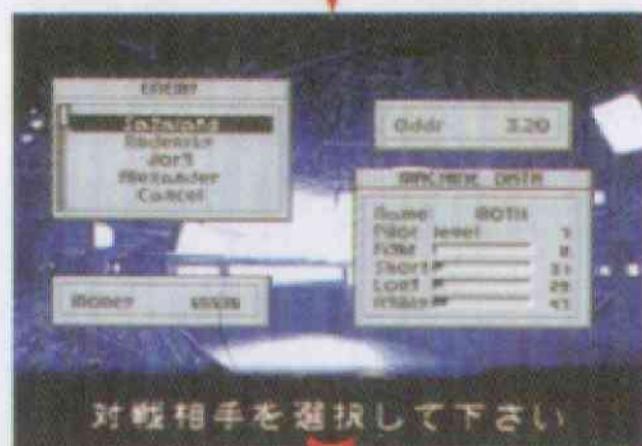
うマシンを ぶ

ユニットの から、 に するメ
ンバーを びますしメンバー の カーソル
を に かして、 したいメンバーに わ
せて タンを し、 マシン で したら
び タンでi してください。

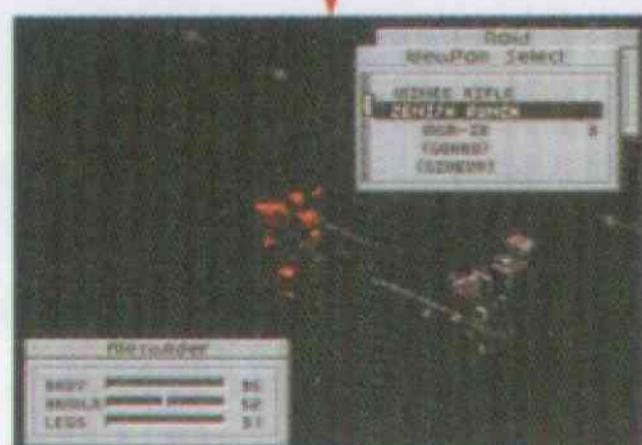


を する

この では、 う を できま
ネ の の でカーソルを かし、 タ
ンで を によって
<ODDS>が なります 。 け を め、
の を してから、 ^へ します。



^は ^と じターン です ただし
ネ はありません。 は ! でも 3 で
も している ての から できます
^ にGive up ギブアップ!することもで
きま ^ で します



っても けても M に じた f が り、 っと け と
に じたお がもらえま

Status window

ステイタス

パイロットの が られ
ます。パイロット ウィンド
ウでカーソルを かし、 Aボタ
ンでパイロットを しま

ステイタスウィンドウの
に、 VS Playで できるパス
ワードも されていま



SET UP

セッタップ

ストックにあるパーツや
を け えたり、アイテム
をユニットに たせる がで
きるの このセットアップ
です と が つ
になったような ですL



Edit のセットアップ パイロットステータスを る、のいずれかを

Machine select:セットアップする を します また、 のウィ
ンドウの は W です。

Setup:セットアップするものを、 、 ヘーツ、アイテム、 、力
ラーリングの から します。 ItemのStockは に 、 Tradeは の
Hemと 、 DropはItemを てます。

Position け える やパーツの を びま アイテムのセ
ットアップでは されません。

Parts list それぞれのアイテ が されます; ボタンで の力
ーソルを させ、 aホタンで してください。

Paint の を できます

Name を できます

Pilot Status:パイロットの 力 されます。

” は、 、 バーツ の を に ⑧した で、その
が けれ fMいほど れています。

hpは からボディ、 、 、 、 を 計ります。 w/pは の
の を100%としてオ している をグラフで したものです.

このグラフの のReady に してください。

Fighti Wit

Short S

Long : 5

Agility : ! 力 評価

Total :



注意!

の にWeight over と されると オ
ーバーで です またパーツを した だとNo Parts
と されやはり になります

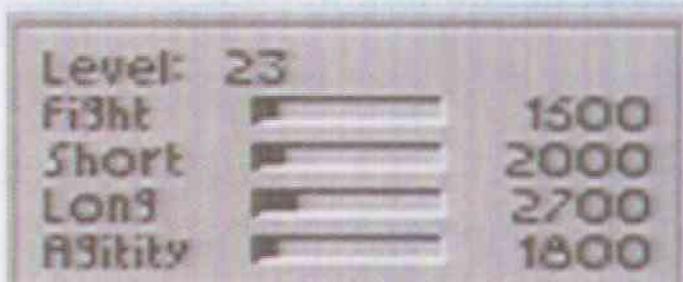
Pilot Statusの

キャラクターの 力 されます、 もう Aボタンを すと、
えたSkillを

Fight/ Short/

Long/

Agility/



キャラクター

CHARACTERS

Roid Clive

ロイド

23・ 8 K 75kg

オーストラリア。OCU のエリートパイロット。であり、でもあつたカレンのによってをわれてOCUのキャニオンクロウのとなる。なであり、からもわれているコはだが、ようになをつ



Kalen Meure

カレン

23・ 7 、 58kg

ロイドののOCUのパイロット。でしなやかなのち, ttはとはえないほど口。



Colonel Orson

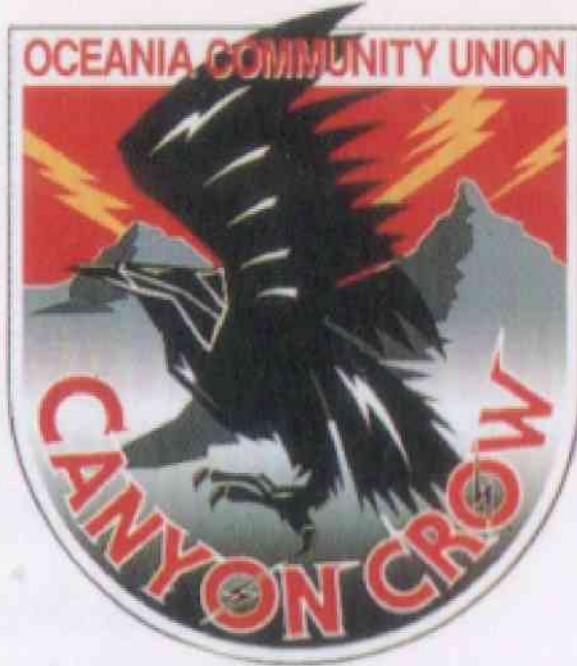
オルソン

47 • 80crrK

74 OCU の

で キャニオンク

ロウの ○



CANYON CROW

キャニオンクロウ

OCU の オルソ

ン によってスカウトさ

れた な が まつ

いる。



Ryuji Sakata

サカタ

28 • 175○

65kg ○ への

から を び し

に ロイドの 。



Natalie F. Blakewood
ナタリー

21 • 168cnk

55kg の ロイ

ドの で

な "

をまとめる



Keith Carabell

キス

2 • 18 K

75kg を

てキャニオンクロウに

を え な い



Joynas Jeriaska

J J

25 • 192g 82

kg アメリカ の キ

ャニオンクロウで る4XAを

に り し て い る。

Driscoll

ドリスコル

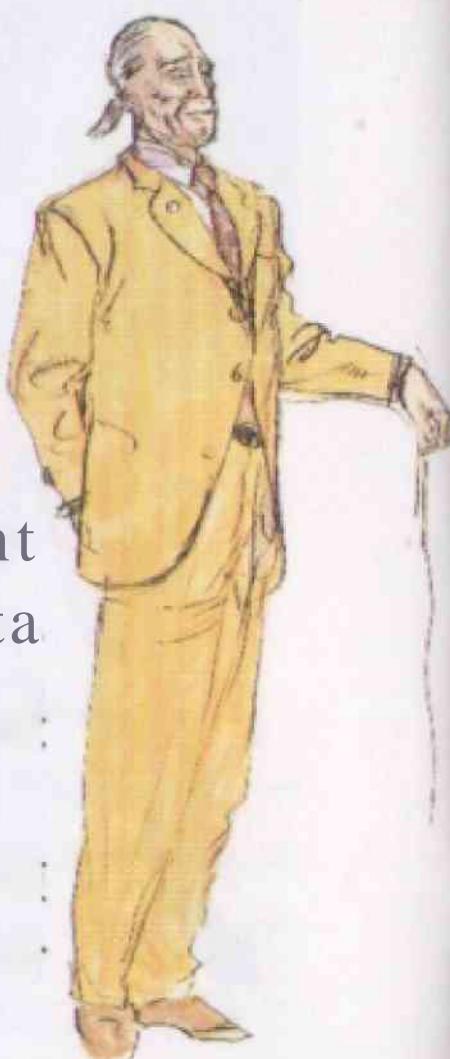
28 • 183cm

77kg USN の
はれるがに
につつまれた。



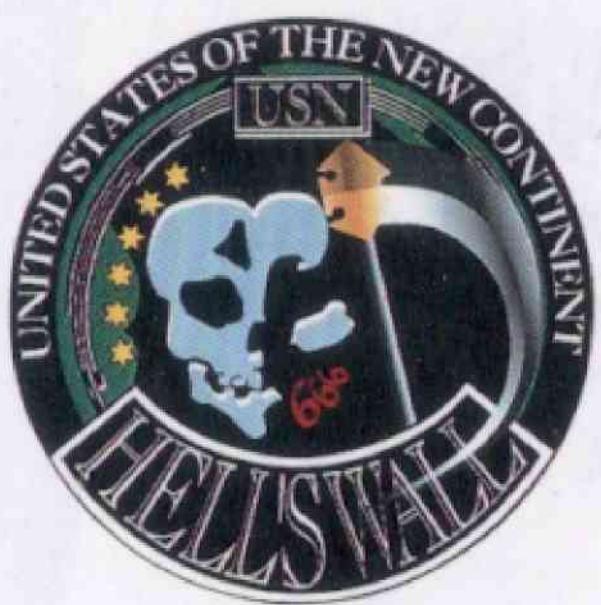
Committee President
Reiji Sakata

サカタインダストリー
としての はズバ
けており、 から
へと を る



HELUS WALL

の
USN 6 ,
として を かしてい
る。 6 で さ
れている。

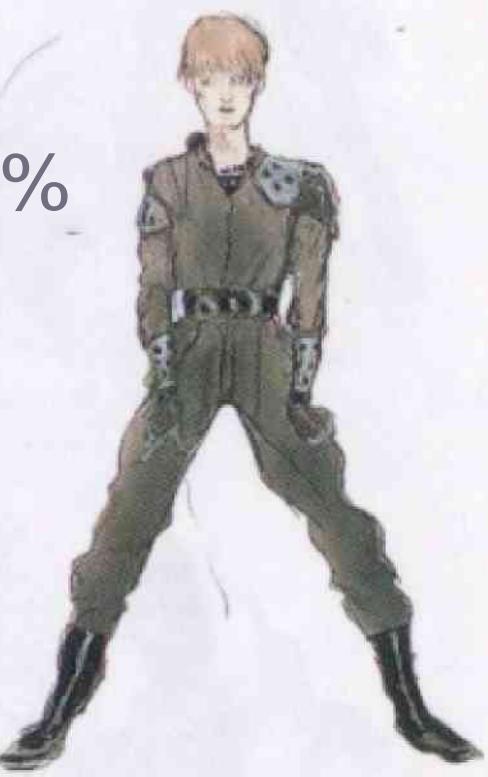


リーグ
隊長



ベルリン
ガルブ

Gh*%
c



ガル
スコス



お
ジ

データ・ファイル

DATA FILE

ヴァンツアーの 、 Aーツ、 アイテムは くあり
ま ここではそのデータの と なものを しま

JHSAPONS

データの

AT: X I の

Hit:

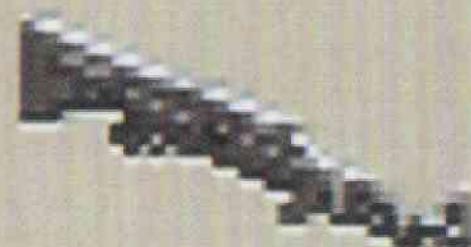
Range (Ra): Weight (Wt)

Bullet(Bu): り / (B

letの はBuyやSet upでは されませ

ん)H\$: ○○ = です

AT	5x	4
DF	0	
Hit	53	
Range	1	
Weight	9	



ラブタ MG

イグチ5 ライフル

RIM-3グレネード

AT : 4X3	Hit : 72	AT : 12	Hit : 75	AT R 13	Hit : 72
Ra : t	Wt : 8	Ra : 1	Wt : 8	Ra : 1-4	Wt : 16
Bu : 00	H\$ 100	Bu : 8	H\$ 100	Bu 8	H\$: 320



MGR Mランチャー

ピズ3 Mランチャー

カルヴァドスRランチャー

AT : 2x 12	Hit : 74	AT 1 X 14	Hit : 68	AT 3 X 11	Hit : 76
Ra : 3-5	Wt : 20	Ra : 3-4	Wt : 12	Ra : 3-5	Wt : 26
Bu : 2	H\$: 340	Bu 3	H\$: 120	Bu 3	H\$: 400

PARTS

ハーツ

BBODY

データの

DF 力HP :

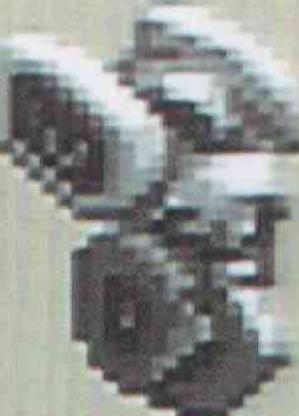
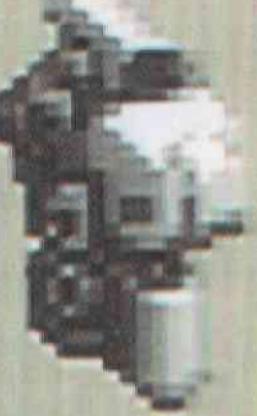
Engine (Eg) ネS® 力

Weight (Wt):

Int. Weapon(IW):

H\$

	DF 12
HP 40	
Engine 110	
Weight 28	
Inter None	

		
ゼニスボディ	ギザボディ	ハスキ-MKIIボディ
DF : 11 HP : 33	DF 13 HP : 45	DF : 13 HP : 39
Eg 130 Wt : 24	Eg : 120 Wt : 30	Eg : 140 Wt : 26
H\$: 340	H\$: 400	H\$: 400

ARM

データの

DF 力HP :

Hit

Weight (Wt):

Int. Weapon (IW): 内蔵武器

H\$: W&

	DF 16
HP 30	
Hit 75	
Weight 17	
Inter Punch	

ゼニス アー	ギザ F...	ハスキー MK.III
DF : 14 HP : 24	DF : 15 HP : 26	DF : 17 HP : 24
Hit : 60 Wt : 18	Hit : 61 Wt : 24	Hit : 63 Wt : 18
W:PUNCH H\$: 160	IW:PUNCH H\$: 200	IW : PUNCH H\$: 200

Leg

データの

DF 力HP:

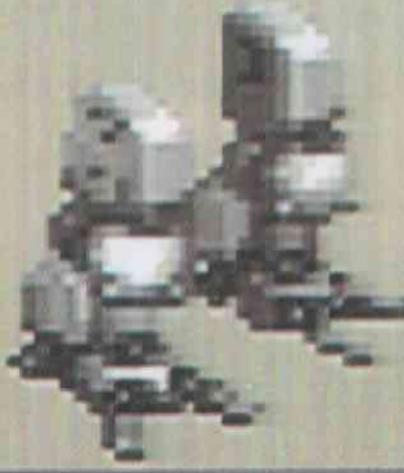
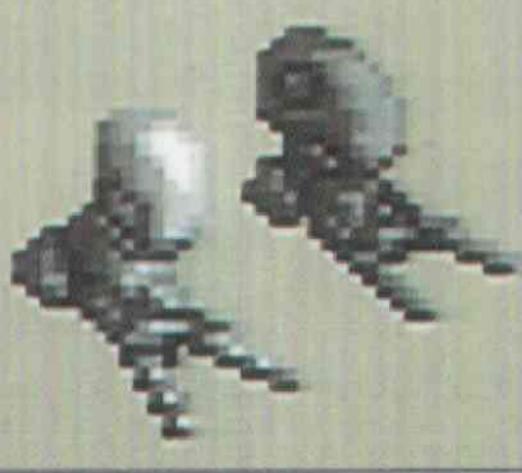
Engine (Eg):サブエンジンfl®

Move (Mov): 力

Weight (Wt):

H\$

	DF	13
	HP	31
	Engine	0
	Move	5
	Weight	19

		
ゼニスレッグ	ギザレッグ	ハスキ-MK.IIIレッグ
DF : 13	HP : 26	DF : 14
-	Mov : 12	Eg : —
Wt : 20	H\$: 260	HP : 34
		Mov : 12
		Wt : 24
		H\$: 280
		Wt : 20
		H\$ 280

COMPUTER

データの

Fight:

Short :

Long : 5

Agility (

コンピュータは、のおよびのみをするパートで；
な(A.T)や力(DF)をさせるものではありません。ゲームが
するにしたがって、のがになってきたに、にったコンピュータをするといいでしょうせ

BACK-PACK

データの

Item アイテムのネ~~責~~載 Range アイテム の の

Engine サブエンジンのネ 力 Weight :

バックパックがなくても、は4つまでアイテムをつことができますし
またアイテムをのないでつこともでバックパックのサブエンジンは、ボディのエンジンにけしてされ、のネ
をさせま

パート・のびかた

じのパートやでもそれぞれがあり、バイロットの、
、Sののでいものにあわせて、またをげる
ならDFのいパートやをぶといいでしょう。

● な パーツ

くデータの

AT DF : 力 H
 P Hit : Ran
 ge : Weight : Int.
 Weapon Engine : サ
 ブエンジンの Move
 Punch : パンチ Gun



: Fight :

, パーツの には、

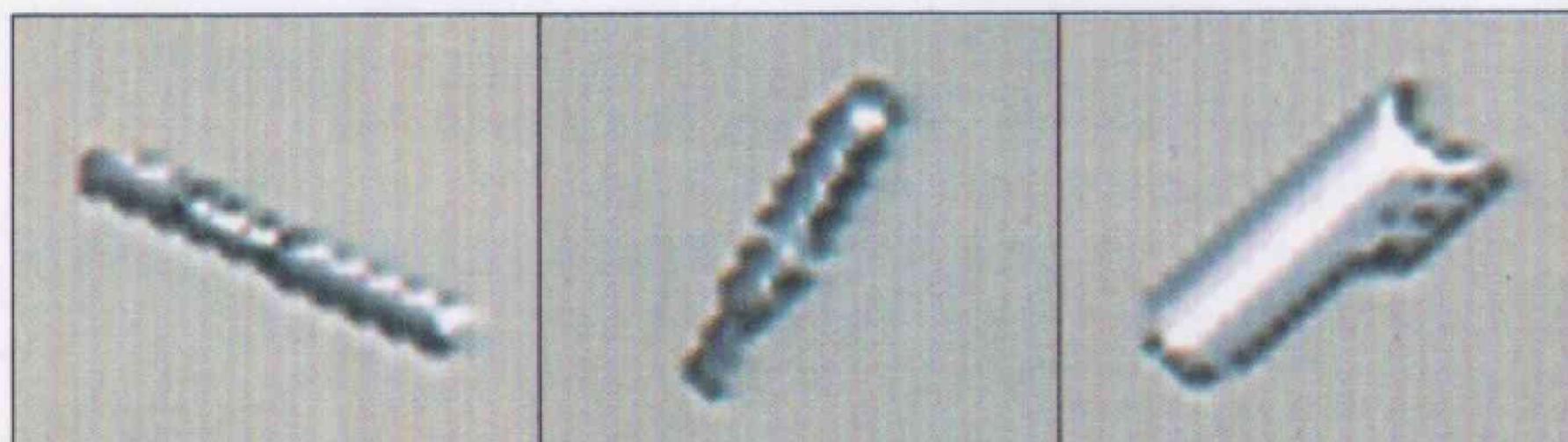
セ を し た

パーツ、サブエンジンを し た

パーツなどがありま にそ

の な を げておきますの

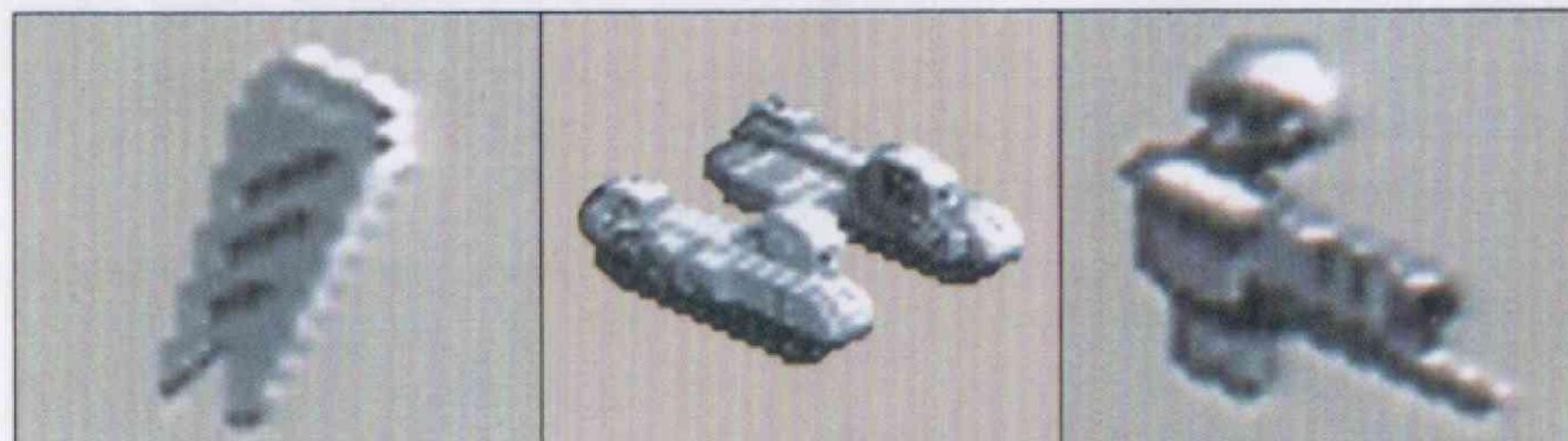
て; にしてください。



F “ロングトンファ
の に、こ
のよな に つ も
ある

ヘタ、ンドロッド
に する、
。

WS-2シールド
には へ、この
よなシールドも で
き



WS-2シールド
につけるシールド。
の い にお
め。

ガロールレッグ
な に している。
サブエンジン て:
^ をアッズ

ガストアー
カミ になってお
り、 の 力
1 はできない。

アイテムはごとに、4つづつ
ことができます。ノバツクノバツクを
すると、その間にじた
のアイテムをでつことができます。
まいずれのアイテムも、アイテム
コマンドでします；



Repare リペアー：パーツのをするアイテム。の
によってある。

Mine マイン：。そのユニットっているにする
ことができます。・のSUなくそのにまとります；
Chaff チャフ ミサイルなどの5でのにして
がむにたいしてする"ターン"が〇ミサイルポッドでの

モード VS Play について

コロシアムでだちのヴァンツァーとができますしで
きるのはRegular このカセットののヴァンツァーとGuest
パスワードでしたヴァンツァーの2です；

Manuak Auto : RegularとGuestのをめたのち、Manual
は^とにはてコントローラーAutoはヴァン
ツァーのをめるとでをめますしにする
ヴァンツァーは、Player 1はRegularとGuestのどれでも、Player 2
はGuestのみできます；

Input: Guestのヴァンツァー8のパスワードをできま
ToしたデータはリセットやをOFFにするとえてしま
ま

Delete : Inputでしたデータのをいます；

View : したヴァンツァーのデータをします；

でてたヴァンツァーのパスワードをスティタスウィンド
ウでてきめ、だちのカセットにすれば、だちと
ゲームがしめます；

【 について】

お い げいただいた が しない な Bh んだだけでゲー
ができなくなってしまった は, ROMカセットに を a え
て、 あてに、 いにてお りくだ&i “ の «£ »
されたソフトについては、 のように # させてい1/ AU
C j での 11S=1 、 の» すwWN—I ‘• T SE 1,1
ソフトと いたします。

○お の による や , の による の に
よらない での の は、 はい,L.I.UA IT-/ 'い“

○リチウ の は、 より5 とさせていただ・・ iMiEM
れのソフトについては、 C JEimu 1.1 | b r 1"”
にてお い わせください.

○ソフトを る には、 ず してください。 | による
、 つい1【 ' 1CLH' ^i! 【、 んので / r く/」い,

○尚、 に8» ながら につ しては の とさせていただa
ます;ご ください“

あて

TI50 18 !!•ビル 20—

スクウェア J

PHONE 03-5488-1525 ~A/10:0g 18:00
ゲームの やデータなど、 に!»す は、 に ながらお
けいたしかねますので ご くたさい

so z?aOE

スクウェア

©1995スクウェア/ジークラフト
イラストレーション/
EC プ/

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
の 、 び あ します。

AJC づa コニrは のi です